

100 Unusual SciFi bartender

1. Un gigantesque mille-pattes s'enroulant le long du bar, plusieurs sections de son corps sont au service de différents clients.
2. Une masse de petits robots non coordonnés tentent de servir des boissons aux clients. Ils renversent des boissons, brisent des verres et font généralement un mauvais travail de service, mais réussissent d'une manière ou d'une autre grâce à la force du nombre.
3. Un voyageur dans le temps qui obtient les boissons en entrant dans un petit portail à l'arrière du bar et en commandant les boissons dans d'autres bars à des heures et des dimensions différentes en tant que faux visiteur. Il peut vous offrir n'importe quel verre pour le double du prix d'origine. Cela pourrait aussi altérer la réalité de façon permanente à cause du paradoxe du voyage dans le temps.
4. Un grand ordinateur relié à un distributeur automatique de boissons, mécanisme de collecte d'argent qui sert joyeusement les boissons des clients tout en émettant des bips incessants. Lumières clignotantes incluses.
5. Skliff - Amiboïde de six pieds de haut avec une légère teinte violette. Skliff a la fâcheuse habitude d'absorber accidentellement les boissons qu'il sert. Bien qu'il ne puisse pas parler, Skliff a la réputation d'être un grand auditeur et plusieurs habitués insistent pour dire qu'il leur a donné d'excellents conseils. Quelqu'un a même affirmé que Skliff a sauvé son mariage.
6. Graelg - Une énorme créature, un peu comme une baudroie terrestre. L'appât de Graelg est un humanoïde voluptueux. Graelg entendit le tumulte du bar et utilisa les égouts pour se déplacer en dessous et placer son appât. Le leurre se déplace derrière le bar et a suffisamment de liens avec le cerveau du Graelg pour faire la conversation et recevoir des ordres, malheureusement pas assez pour tout arranger. C'est bien pour le Graelg parce que les humanoïdes qui sont attirés par le leurre suffisamment pour ne pas se soucier des erreurs le suivront en bas jusqu'au sous-sol et à la bouche du Graelg.
7. Terrence - D'une hauteur de 2m75, Terrence est un scarabée humanoïde de l'Exoplanète 648-A89. Il est couvert d'une armure lisse, bleue-noire, chitineuse, et de poils fins de la même couleur. Terrence peut servir quatre plateaux de boissons à la fois, et les autres serveurs lui demanderont de l'aider pour transporter un fût, un tonneau ou une caisse de bouteilles particulièrement lourde. Terrence agit aussi comme videur du bar, mais ceux qui travaillent avec lui savent que, malgré ses mandibules intimidantes et son exosquelette, Terrence est un amour.
8. Thompson n'est pas le propriétaire du bar et n'y travaille pas. Il était client ici il y a longtemps, et un jour, il a décidé d'aider en ramenant un verre vide d'une table voisine au bar. En chemin, quelqu'un lui a commandé un verre et il s'est dit : "Je crois que je pourrais lui apporter..." et alors qu'il revenait pour servir ce client, quelqu'un d'autre a demandé une commande de rondelles d'oignons. Thompson a essayé de trouver le personnel de service, le personnel de cuisine et le propriétaire, mais en vain. Depuis, il est au service des clients. Il garde tous les pourboires qu'il gagne, mais il garde un œil attentif sur les livres de comptes, et garde tout l'or qu'il reçoit des boissons et de la nourriture dans des barils dans la cave pour quand les propriétaires reviendront éventuellement, s'ils reviennent. Il se dit : "Si j'avais une taverne et que j'étais indisposé, j'espère qu'une bonne âme me couvrirait pendant un certain temps" et il travaille donc ici depuis 12 ans. Il ne prend jamais de salaire et ne vit que de ses pourboires. Il garde le décor de la taverne tel qu'il était le jour où il s'est arrêté pour prendre un verre il y a 12 ans. C'est un vieil homme gentil, et personne ne sait vraiment qu'il n'en est pas le propriétaire. Il ne corrige pas ceux qui le supposent, de peur que quelqu'un ne profite de la taverne. Il nettoie tous les soirs tout seul, verrouille la porte, rentre chez lui, et le matin est le premier de retour en s'assurant que les verres sont nettoyés, que les planchers sont balayés, que la bière est froide et que la taverne Navet et Figue fonctionne bien, jour après jour, jusqu'au retour de ses propriétaires.
9. Un barman qui devient très offensé par la couleur jaune.
10. James est une brique gris métallisé de 2m15 de haut et presque 1m de largeur. Il est le barman pour le bar Incognito dans la septième bordure, quatrième rayon. Le bar lui-même n'a rien d'inhabituel, avec ses bières de qualité mauvaise à moyenne et ses cocktails peu ingénieux. La présence scénique de James, cependant, fait que le bar est bondé tous les soirs. Ceux qui espèrent boire un verre peuvent s'exclamer : "James! James! James!" et si suffisamment de personnes le font simultanément, les lumières du bar clignoteront et s'éteindront un moment. Lorsque les lumières se rallument, les chanteurs trouveront la boisson qu'ils désirent

dans un verre devant eux. Essayer de garder une lampe de poche sur James empêchera le tour de fonctionner, et les clients irritables sont prompts à décourager les gens qui essaient de découvrir le secret. Les prix sont clairement marqués et les paiements se font sur l'honneur, car James est le seul employé. Ceux qui n'honorent pas leur facture, cependant, se réveillent souvent avec une visite à domicile de James lui-même qui cherche à récupérer son dû.

11. Un humain complètement générique qui a très peur et est confus à cause de tous les clients bizarres que son bar reçoit.
12. Une pieuvre dans un imperméable. Personne ne sait pourquoi elle est là, mais peut-être que le manager pensait que c'était un psychopathe ou une sorte d'extraterrestre. Il ne comprend aucune langue et ne sert qu'une bière générique... dans un verre gluant.
13. Un chien, c'est un bon garçon. Il va chercher n'importe quelle boisson que vous demandez et les gens le payent par respect. Il possède et dirige l'établissement lui-même.
14. Gabbo ressemble à un être humain, excepté pour sa peau vert métallique et sa bouche exceptionnellement large. Il n'est pas non plus techniquement masculin, mais il insiste sur le fait que c'est "assez proche". Il a un vice pour les petits paris, et a donné beaucoup trop de boissons gratuites à cause de cela. Son patron le virerait, mais les habitués l'adorent !
15. Lin-Sabah : Elle est lépidoptériste à temps partiel (personne qui étudie ou collectionne les papillons) et a partiellement modifié génétiquement son corps pour communiquer avec ses animaux domestiques. Elle possède un bar pour financer ses recherches, et ses insectes prennent les commandes et livrent les boissons quand elle est occupée avec d'autres clients. Les papillons sont pour le matin et les papillons de nuit pour la nuit. Ses yeux sont nuageux et elle a de petites ailes et des antennes. Lin laisse ses animaux de compagnie essayer des tâches pour tester leurs limites, mais elle est très sur la défensive par rapport aux clients qui blessent accidentellement ou non ses animaux de compagnie. Si un client en tue un ou fait du grabuge, elle les presse jusqu'à ce qu'ils partent. Elle parle constamment à ses animaux de compagnie, donc elle parle presque toujours à quelqu'un à un moment donné.
16. Sinhestara (Sin en abrégé) est une grande femme verte avec une paire d'antennes sur la tête et trois seins qu'elle affiche avec des pastilles rose vif et éclatantes. Sa moitié inférieure est longue, ressemblant à un serpent, et nue. En fait, les seuls vêtements qu'elle porte vraiment sont ses bracelets en cuir standard autour de ses quatre poignets. C'est une experte multitâche avec ses quatre bras. Ses yeux sont sombres et nébuleux, sans pupille distincte. Ses cheveux noirs sont maintenus dans une queue de cheval sauvage, à l'exception de sa frange de plumes. Celle-ci émet une lueur rouge à la lumière. Elle allongeait ses S quand elle parle. Elle-même n'a pas la langue fourchue, c'est juste une habitude qu'elle a prise dans sa langue maternelle ou son dialecte. Elle est confiante et ouverte.
17. Un arthropode octopédale de la taille d'un enfant, qui crie continuellement des insultes à ses clients. Ses insultes font souvent référence à l'anatomie de son espèce, si bien qu'il est très rare que les sentiments de quelqu'un soient blessés. Des boissons décentes.
18. Le "barman" est un concierge, qui dirigera les clients vers les pods et collectera les paiements. Le vrai bar est en réalité virtuelle accessible par les pods. Le pod modifiera la composition chimique de son corps (ou exécutera un script de modification de comportement temporaire pour tout client robotique) et l'intoxiquera lorsqu'il boit des boissons en RV. Reroll pour le barman du pub VR. Le goût et la force perçus des boissons varient en fonction du coût.
19. Celui qu'on appelle le barman est une anémone féloorienne des mers de Telvar-1c. Il s'agit d'un monticule de chair gris-bleu de quatre mètres de haut, hérissé de plus de trois douzaines de tentacules et noyé dans un grand anneau de pierre de mer légèrement poreuse, qui sert de bar. Tous les 17 ans, une nouvelle pierre doit être expédiée au bar, et le barman y déménage, car il consomme lentement les minéraux qu'elle contient pour se nourrir. Sept de ses tentacules se terminent par de grands yeux avec des pupilles en forme de 'Y', chacune d'une couleur différente. Elle a appris au fil des siècles à contrôler individuellement les multiples membranes nictitantes que possède chaque œil, ce qui lui permet une certaine interaction avec ses clients, au-delà de la simple fabrication de boissons. Les autres tentacules se ramifient en une myriade de minuscules bras, qu'il utilise pour faire son commerce, en utilisant un grand anneau suspendu au plafond du bar, contenant un nombre impressionnant de bouteilles fixées la tête en bas. L'anneau contient également un système de brumisation pour garder la peau humide et hydratée. Bien qu'il ne puisse pas parler, il peut entendre et reconnaît toujours les clients d'un clin d'œil amical lorsqu'il prépare les boissons qu'ils demandent. Si l'on examinait de près la sélection des ingrédients, on trouverait quelques bizarreries. Un flacon bleu à faible

luminescence marqué "nostalgie", un flacon vert dont le contenu semble bouillonner en permanence et dont l'étiquette n'est en aucune langue connue. Il y en a un avec un liquide qui semble rester immobile sous la forme d'une vague déferlante, étiquetée "joyeux retour à la maison dans les derniers jours de l'été". Un flacon noir de jais avec l'étiquette inquiétante de "Le dévoreur", et bien d'autres.

20. Ni'Mora est un esprit de ruche très jeune. Ils ont quatre corps; leur type de corps préféré est le bipède sensible. Ils travaillent ici à cause de leur aversion à forcer d'autres êtres sensibles à s'unir contre leur gré. Ni'Mora est l'esprit enfantin de K'naxx, un esprit de ruche qui traverse sept planètes. Ni'Mora est toujours à la recherche de nouveaux corps, et est une équipe chirurgicale bon marché, ils peuvent guérir même la mort jusqu'à 24 heures après quand ils ont la permission d'assimiler un être.
21. Un robot humain qui prépare des boissons en consommant chaque ingrédient séparément, puis enlève un verre de l'intérieur de son abdomen qui contient la boisson désirée faite parfaitement. À l'occasion, un petit morceau de métal, comme une rondelle ou un boulon, peut se trouver dans la vitre, au grand embarras du robot.
22. Vous-désirez-quelque-chose est un automate mécanique avec un bras distributeur de boissons gazeuses/alcoolisées. Théoriquement, il est programmé pour demander : "Est-ce que vous désirez quelque chose?". Un bogue dans le codage laisse tomber le "Est-ce que" et il indique simplement qu'il s'agit d'une commande. Le programmeur a été tué en jouant au poker sur Alpha-7, et il a utilisé un très bon mot de passe.
23. Très excentrique. Ça a l'air humain. Organes, membres, et tout. Aucune caractéristique supplémentaire apparente. Il insiste pour qu'on l'appelle "Le Barman". Il y a une photo du Barman à l'extérieur de la Taverne, mais de temps en temps, lors des visites de retour, il a l'air différent. Toujours humain mais très distingué. Une ou deux fois, c'était en fait une FEMME. Tant de clients semblent vénérer ce barman. Vous entendez parfois son nom prononcé, par peur ou vénération, dans les coins les plus reculés du monde.
24. Un petit fœtus portant un petit costume de barman fait sur mesure. Il flotte dans un globe de verre en lévitation, entouré d'orbes de verre plus petits qui orbitent autour de lui. Les boissons ne sont jamais commandées, mais si quelqu'un veut avoir un verre, on peut le lire sur le bar, avec le prix ajouté à sa note. Chaque boisson est fabriquée par télékinésie, les différents orbes se déplacent, saisissent les boissons qu'ils contiennent et les mélangent. Sa boisson signature est le "Jeu pour Enfant", une boisson multicolore aux paillettes tourbillonnantes, qui évoque un sentiment de sécurité et de satisfaction, généralement suivi par des souvenirs d'enfance heureux lorsque cela est possible.
25. Le barman est un petit humanoïde d'une espèce méconnaissable, mais il semble très, très vieux. Il porte un peignoir terne et s'assoit solennellement sur une chaise derrière le bar, à côté d'une glacière. Pendant que vous commandez votre boisson, il la sort de la glacière avant que vous ayez fini de parler. C'est parfaitement fait. Il prépare immédiatement une autre boisson et la place dans la glacière, prête pour le prochain client.
26. Le barman est un nuage dense de gaz nocif avec 5 orbes luminescents colorés flottant à l'intérieur. Le gaz est télépathique et parle dans votre esprit avec un accent ambigu, les orbes clignotant pendant qu'il "parle". Il matérialise votre boisson désirée à partir de rien et il est délicieux, mais le nuage a l'habitude d'éclater en morceaux.
27. Le barman semble relativement normal, bien qu'il ait quelque chose de suspect. Lorsque vous prenez vos pièces de monnaie pour payer la boisson, vous vous rendez compte que le paiement requis est manquant. Il est impossible qu'il ait pu les atteindre.
28. Ce robot barman a Tellement. De. Bras. Malheureusement, toutes ses boissons sont toxiques pour les humains.
29. En atteignant le bar, il y a un nuage dense, qui brille et se déplace de façon irrégulière. Lorsque vous commandez une boisson, le nuage se condense près d'une tasse vide et une "pluie" de la boisson que vous avez commandée tombe dans la tasse. Les nappages et la coupe sont déplacés par une forte force du vent. En s'emparant de la boisson, le nuage passe devant votre oreille et des bruits aléatoires provenant de l'autre côté de la pièce sont apparemment portés par le vent pour former les mots "merci".
30. Une créature limace à l'air négligé est assise derrière le bar. Les 12 boissons au menu sont celles dont vous n'avez jamais entendu parler. Sur commande, la limace soulève son corps et expose 12 seins. L'un des seins est placé dans un appareil qui le presse en faisant jaillir des liquides de différentes couleurs pour chacun d'eux. L'action a l'air dégoûtante, mais la boisson à l'air et un goût incroyable.
31. Buford, un grizzli apprivoisé, n'a pas d'opinion bien arrêtée sur la politique locale. Il vous parlera de la façon dont les microbrasseurs de la 16e vague se sont tiré une balle dans le pied en essayant de faire pression contre les levures sensibles. Les blagues sur les paniers de pique-nique sont un excellent moyen de se faire bannir du bar à vie.

32. Exodus est une intelligence artificielle et techno-prophète. Du moins, c'est ce qu'il prétend, et puisqu'il semble toujours savoir pourquoi vous êtes là, qui vous rencontrez et ce que vous aimeriez boire, c'est difficile de discuter. Son avatar (un homme aux yeux fous qui a tendance à dire 'Lo' et 'Unto' plus que quiconque) n'est jamais vu que dans le bar, mais il semble toujours savoir ce qui se passe dehors.
33. Après que son visage ait été mutilé lors d'un déversement de produits chimiques sur Orléans VII, Edmée Jackson-Salazar a réussi à s'en sortir avec un dédommagement impressionnant qu'elle a consacré à deux choses : une façade holoprojection sur mesure qui couvre ses traits avec un simulacre de son ancien visage le plus crédible, et le bar où elle sert maintenant à boire. Edmée n'a aucun amour pour les entreprises qui sucent la vie de l'ouvrier, mais personne ne peut dire si les rumeurs sur son implication avec divers groupes de cette persuasion sont exactes ou non. Si vous vous sentez courageux, on dit que la tequila maison d'Edmée utilise de l'agave d'Orléans, une souche interdite pour ses propriétés psychotropes.
34. The bar tender appears to be a normal human despite his purple skin tone. He seems like he is ignoring you to clean a glass whenever you approach him, but if you order a drink his visage flutters for a moment and the beverage is set in front of you, as he continues to work off the smudge on the glass that he just can't seem to get.
35. **Suite à traduire**
36. A star being that is behind a protective screen which emits the ingredients necessary to make your drink by performing fusion on the hydrogen it consumes as sustenance, which is then collected and dispensed into your mug.
37. A dozen clones of the same guy along the length of the day making the same jokes and wise cracks to all the patrons.
38. A rock monster scoops up several gems and grinds them into a fine powder, which he puts onto the rim of a fancy margarita. They glow with a slight iridescence.
39. A hot alien girl in a dingy bar, stating that she'd 'like to check out your midichlorian count.' Whatever that means.
40. A robot with arms and hands that seem to be able to split infinitely into smaller and smaller appendages to serve everyone at once.
41. Placing your palm on the bar and thinking about your order causes your drink to lift out of a nearby opening on the bar.
42. A motionless brain in a jar reads your thoughts as you approach the bar then telepathically makes your drink and slides it to you.
43. A pair of twins alternate adding one ingredient each to your cocktail.
44. A chip in the table overhears your group requests for a round, and a hovering drinks tray brings them over.
45. A robot that is monotone but very sarcastic and makes fun of whatever the patrons order.
46. No bartender. Instead, everything is automated.
47. An alien that only understands what you're saying if it rhymes.
48. A human man from the 1950s. He's not sure how he got there.
49. A gelatinous being that excretes each drink from a different reservoir within.
50. A pair of tentacles emerging from a portal. You never see what's on the other side.
51. A tree that grows each drink. You pick each drink like fruit. It's branches cover the ceiling.
52. A team of tiny aliens no more than 5 inches tall.
53. A human with a tattoo in an alien script down their forearm that they insist means 'Unbreakable'. Anyone that can read the language sees that it means 'Translation servers currently down, please try again later'.
54. The 'bar' is actually an elevated strip of dirt. When a drink is ordered, the plants needed to brew the drink (barley for beer, grapes for wine etc.) grow in fast motion before being quickly harvested and brewed by machine workers. This whole process start to finish takes about 5 minutes.
55. Formerly a generic, faceless mook serving under a recently toppled evil empire ; now a bitter, usually drunk washout. He wears the tattered remains of his old uniform. He will begrudgingly serve whatever you might ask him for if it's available in his (admittedly limited) stock, but if he recognizes you as someone involved in the collapse of his former employer's empire, he might just pull a gun on you.

56. A nonsentient aggregate of nanomachines, formed into a roughly six-foot rectangular prism ; the aggregate recognizes commands for beverages and can reformat any matter into a liquid matching the order placed. Just don't leave anything particularly important within grabbing distance, or you just might end up drinking your gun as a shot of whiskey.
57. Skudge : a foot-tall gremlin-like creature that carries himself around the bar on a platform pulled here and there by a surprisingly complex system of wedges and pulleys. Skudge is a mechanical genius, and can probably fix up any damaged gadget you give him, for a price ; just don't expect factory new if he does...
58. A giant glass sphere levitates in mid air filled with a colorful swirl of gasses. When an order is placed, some of the gasses start to rain down on the inside of the glass and collect at the bottom, which then bulges and forms a massive pint sized raindrop that falls into the waiting glass.
59. Zenith! – he has a humanoid metal body with 1940's speakers for a head (the kind with the mesh façade to cover it). He can 'see' with the radio antenna protruding from the top of his head and patrons have noticed he has memorized his bar's layout ; which has started rumors that he's actually blind.
60. A bartender which is a claw machine, and you pay and play for your drinks. Still inside a bar.
61. A mass of black tentacles that burst forth from the floorboards in order to collect drinks, take and deliver orders, clean tables, and throw out rowdy patrons. They communicate through the use of a chalkboard.
62. A telepathic humanoid shape shifter that skims people's memories in order to create a face that the customer would be comfortable with. If things get too busy features start to mash together as they can't keep changing back and forth that quickly. If you are in the bar after hours you will see that the true form is that of an incredibly pale sallowy agender person with no distinguishing features whatsoever with the exception of their lack of features.
63. Several space age Roombas that knock into people's feet and then curse using holographic Q-Bert symbols. There is no 'bartender' so to speak, but there is a touchscreen menu at every table that is guaranteed to fuck up in some way.
64. The bottles are all animated and have a place where you can scan a credit chit. They will proposition you for drinks in the same competitive way that people would offer dances at a strip club. Each bottle is programmed with it's own personality, and the regulars have chosen their favorite drinks based on personality rather than taste.
65. A creature so strange, so alien that in order to protect the sanity of it's customers he puts a baroque painting of a king over his 'face' with the eyes cut out in order to make him more approachable.
66. A very hairy man (?), long red waves of it covering most of his body. The only thing visible is a long protruding nose and gnarled old arms. When making a drink, he takes the glass and brings it close to him, behind the layer of hair, along with all the necessary taps and ingredients and tools. After a shockingly short amount of time, he'll hand you the beverage. Surprisingly, there's nothing wrong with the beverage. Even more surprising, not a single hair gets in your drink.
67. The bartender (male), a patron at the bar (male), and a pregnant mother (both female) are all in fact the same person at various stages of their time travelling life.
68. Sentient Alcohol – You shout out what you want, and the appropriate bottles begin to shiver and shake. A thin stream of liquid rises, snakelike, from its bottle and then writhes into a glass. Rumor has it that anyone not paying gets a massive hangover that lasts until the debt is paid.
69. The bartender has a loose sleeveless shirt that shows much of their skin. Across their skin, you notice that their tattoos are not merely ink, they move across the skin. The bow of the pirate ship bounces across the tide with the foam spray splattering across the mermaid figurehead. 'Mom' who passed away in '93 curls her arms a little tighter around her infant child, and brushes the curls out of their eyes. The villain in black robes severs the heroes hand with a blazing red laser sword, before the hero stumbles off of the platform.
70. No one knows his name, but he appears to only serve water, and glares at everyone until they drink it. The only reason that he's still in business is the only other bar in 100 light years serves only metallic salts mixed into various radioactive isotopes.
71. Crema Soada, a beautiful alien woman that loves to sing and dance as she makes the drinks. She never asks what you want but every time she sends a drink on it pleases the customer. She loves talking about herself as long as you don't ask him why he's a guy now ?

72. A human bartender that survived an unfortunate encounter with radiation while serving in the galactic force. While he survived unharmed and with no outward ill effects, the damage to his DNA was such that he is no longer legally classified as human, and as such was stripped of his place in the force and of his citizenship. Because of this, he has spent the last decade as a drifter, working odd jobs (such as in this bar) and is openly antagonistic towards other 'Legal' humans.
73. Six-Fingers. A man without eye sockets that has a large forehead that goes from the hairline to the middle of his nose (hence its name : Six Fingers of forehead). It is not known how, but always prepare unique drinks for his customers, without ever repeating the combination of beverages.
74. A human with a single robotic arm tends the bar. A few minutes after you enter, their shift ends and they're replaced by a robot with a single human arm.
75. A series of bartenders all impersonating the original bartender that opened the place decades ago.
76. A series of soda fountains that let you pay for an all access booze buffet from different planets and realms. This is a great deal if you can get your fill within the (short) time limit.
77. A refreshment station similar to the ones at amusement parks that spray an alcohol like substance (in a mist) that absorbs through the skin as soon as you walk into the bar. From there, there is no bartender, but several bouncers and a greeter that explains that they will incredibly drunk within 2 minutes.
78. A giant slime that can change its form to anything at will. The entire bar is its body, and he offers beverages made from the re-arranged molecules of its waste. It charges no money, but instead subsists off of the bacteria from your feet. When you walk around you can feel a slight sucking sensation as though picking up your feet in thick mud.
79. Several mosquito robots that inject illicit substances into people, as they 'need' it. An engineer sits behind a computer in the back controlling their actions and keeping the party going through constant surveillance and strategic druggings.
80. The bar has no staff members, instead everything is on tap and you serve yourself, with all the glasses keeping track of how much you have put in them and charge you accordingly. The flaws of this system become apparent when a visibly drunken man stumbles up to the tap and starts poring beer straight into his mouth.
81. The First Mercy- an archetypal angel, from wings and softly glowing eyes down to celestial arias whispering out around her. She encourages all who come into the bar to consider giving up drinking and tries to push non-alcoholic beverages. Nevertheless, the bar always has a multitude of patrons.
82. A clone of the current President of the Galactic Federation. Loves to talk politics.
83. Chyrossis of Nyx- A 10-foot tall Cyclops, dressed in a tuxedo. Has a golden club, emblazoned with 'The Management' in fiery letters, hanging over the bar.
84. A headset is provided when you enter into the bar ; you are 'transported' to a 1920s speakeasy, with a tough-talking moll named Sweet Marie serving drinks. Unclear whether it is an elaborate virtual creation or actual time travel. Drinks are all period appropriate, though.
85. A handsome, charismatic human named Frankie Ghullet holds up the bar. Observation shows that he is in fact chained to the bar with large iron foot shackles, with just enough chain to allow him to move around the bar. If asked about it, he usually responds jocularly that you had better pay your bar tab.
86. A large mirror stands on the edge of the bar. Every customer sees themselves making the drink that they ordered and serving it to them. As it turns out, people are naturally generous with tips when they are tipping themselves.
87. A slowly melting, moving ice sculpture pours drinks, which are pre-chilled. The runoff from the melting sculpture falls down a drain ; once the sculpture is too far melted to effectively serve, it climbs into a freezer and is replaced with another sculpture.
88. The Barman – Inexplicably, no one can give a description of what the Barman looks like, or really remember the Barman at all. In fact, no one can remember what they drank at the bar either. They definitely did drink- their accounts show payment- but everything about the bar is... vague.
89. Angry Tom – The ghost of a pirate from the 18th century. The bar is carved from a piece of the quarterdeck that Tom once walked. Tom haunted the wreck of his ship, and then the bar, for centuries. Eventually, he tired of haunting and became interested in bar tending. Now, he is as much a fixture of the bar as his quarterdeck.

90. The Sneaky Gobbo – An incredibly sneaky bartender, who enjoys refilling glasses when no one is looking. It is bad form to explicitly order a drink ; instead, one sits down with an empty glass and comments on what one likes to drink. The glass will be filled shortly, with the sound of pattering feet and mischievous giggling. Payment is taken in a similar manner.
91. A brightly colored, cassowary-like bird stands at the bar, head slightly cocked. It makes no immediate response to those ordering drinks, but bawks after about four seconds. Moments later, a fledgling comes out from the back room, rolling an egg with the drink order inside.
92. Gidget looks like a garden gnome, down to the hat, and is constantly, constantly muttering under his breath ; he intersperses actual sentences to customers with his muttered undertone. He seems to know everyone by name, and careful listening catches the name of the listener in the muttering, but nothing else.
93. The Wicked Witchy Wenches of Abason IV – The bar is dark and misty, and there are the sounds of flitting things in the blackness overhead. Managing the bar are four wrinkled, green-skinned crones, stirring a huge black cauldron over a purplish fire. Every order is filled from the cauldron, but corresponds to what is ordered. The four crones cackle as they hobble back and forth, serving customers, but are actually pleasant conversationalists and useful contacts. Anyone gathering sufficient information finds a fascinating tidbit- there has been fourteen of these witches who have married customers and left the bar. When the marriage ceremony was complete, the witches were transformed into beautiful maidens ; the couples went on to have happy, comfortable lives, and each had five children who are on the course to be great heroes. After each of these marriages, another crone appeared, keeping the number in the bar to four at all times.
94. A somewhat ragged anthropomorphic rabbit named 'The September Hare,' although the bar's frequenters call him 'Sep.' He has a picture of himself with his more famous cousin hanging behind the bar. All drinks are served in oversize teacups.
95. A large statue stands behind the bar. Close consideration reveals that it is covered with tiny scaffolding and ropes ; there are miniature people running back and forth through the scaffolding, pulling levers and shouting commands to each other in a language that can't quite be understood. The statue jerkily moves and fills orders.
96. Just Jack- the bartender is a dark, lithe human male, with darting, wild eyes. He takes every order with a nervous giggle. He fills drinks by carefully placing the cups, then wildly stabbing bottles with a butterfly knife, eyes bright and a fiendish grin on his face. The bottles reseal after bleeding out the proper amount of liquid. No one has ever failed to pay in the bar.
97. A disconnected human hand, rather like 'Thing' from the Addams family. Pours with incredible grace and speed. Does not speak, but clearly understands.
98. A giant, 3-D version of an 8-bit sprite waits the bar. It appears to move glitchily, and makes GameBoyesque sounds as it pours.
99. A strange octopus-like alien takes up the entire ceiling. It passes drinks across its many tentacles to serve the various customers.
100. A miniature spray cannon sits on the bar- when a drink is ordered, it processes the vectors and launches the drink through the air into the glass on the table. It is accurate 99.986
101. A 1980's-style retro futuristic D.J. acts as bartender. The drink mixer is a giant synthesizer.